

Prosiding Semiar Nasional Pendidikan Ekonomi & Bisnis
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sebelas Maret Surakarta
Sabtu, 07 November 2015

PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI (Studi Eksperimen di Kelas X SMA Panca Setya Sintang)

Dessy Triana Relita, M.Pd

(Dosen STKIP PK-Sintang)

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh pembelajaran selama ini kurang mampu membuat siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam ekonomi seperti menabung, menghemat konsumsi, dan menggunakan sumber daya yang terbatas bagi pemenuhan kebutuhan hidup. Pola pembelajaran yang masih sering diterapkan guru adalah pola pembelajaran *teacher centered*. Sedangkan tuntutan masa kini diperlukan sumber daya manusia yang kritis yang mampu mengelola dan menciptakan sesuatu yang baru dan berdaya guna serta memiliki nilai jual yang tinggi di pasaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan metode *role playing* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran ekonomi. Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen dengan desain *true eksperiment*. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh kelas X . Instrumen yang digunakan adalah tes kemampuan berpikir kritis, kuesioner dan pedoman observasi. Analisis hipotesis dengan uji statistik nonparametrik Uji Wilcoxon menggunakan SPSS versi 17. Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *role playing* memberikan pengaruh yang positif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Metode *role playing* dapat diterapkan sebagai salah satu metode pada pembelajaran Ekonomi.

Kata Kunci: Metode *Role Playing*, Kemampuan Berpikir Kritis

I. PENDAHULUAN

Pendidikan nasional menjadi acuan terhadap tujuan pendidikan pada setiap penyelenggaraan pada masing-masing jalur, jenjang dan jenis pendidikan serta dapat menumbuhkan pengetahuan ekstrasertif dan intrasertif secara bersamaan. Upaya untuk memenuhi fungsi dan tujuan pendidikan nasional tersebut, maka ditempuh tiga jalur pendidikan, yaitu formal, nonformal, dan informal.

Sementara itu kondisi pendidikan dewasa ini masih ada yang menggunakan pendekatan belajar *teacher centered*. Guru berperan sebagai pemberi informasi sebanyak-banyaknya kepada siswa (instruktur) dan disertai dengan metode ceramah, metode tanya jawab dan pemberian tugas. Sehingga pembelajaran kurang mampu membuat siswa aktif dalam proses belajar mengajar dan kurang mampu membuat siswa untuk kritis serta jeli dalam mengambil keputusan, kecenderungan pembelajaran demikian mengakibatkan lemahnya pengembangan diri siswa dalam pembelajaran sehingga hasil belajar yang dicapai tidak optimal.

Demikian pula halnya pembelajaran di SMA Panca Setya Sintang, pembelajaran yang sering digunakan oleh guru ekonominya menggunakan metode ekspositori, metode ceramah, metode tanya jawab dan metode penugasan. Pembelajaran yang demikian dirasakan kurang dapat membuat siswa menjadi aktif, siswa hanya menjadi sebagai pendengar saja. Pembelajaran dengan konvensional pada dasarnya dikendalikan oleh guru. Guru mendefinisikan konsep dan memberikan contoh-contoh dan non contoh darinya. Pada akhirnya, guru menanyakan siswa untuk menunjukkan pemahaman mereka terhadap konsep.

Banyak ragam metode yang biasa dipergunakan guru dalam proses pembelajaran. Pemilihan, penetapan dan penggunaan metode-metode ini mesti disesuaikan dengan tujuan, bahan, keadaan siswa, situasi dan kondisi, serta kemampuan guru itu sendiri. Menurut Zuhairini, dkk (1983:81) merinci metode mengajar ada 11 macam yaitu:

(1). Metode ceramah, (2) Metode tanya jawab. (3). Metode diskusi. (4). Metode pemberian tugas belajar/ resitasi, (5). Metode demonstrasi dan eksperimen, (6) Metode belajar kelompok, (7) Metode *sosiodrama*, (8). Metode *role playing*, (7). Metode karya wisata, (8). Metode drill, dan (9) Metode sistem regu.

Dari kesebelas metode mengajar di atas peneliti memilih metode *role playing*, alasan peneliti memilih metode *role playing* untuk membuktikan apakah dengan metode ini siswa mampu berpikir kritis dalam mencari pemecahan masalah yang ada disekelilingnya.

Pembelajaran ekonomi yang dikembangkan guru di SMA selama ini belum mengembangkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis. Metode pembelajaran yang digunakan bersifat konvensional yang telah dijelaskan sebelumnya. Dalam hal ini metode *role playing* diharapkan dapat menjadikan pembelajaran ekonomi lebih menantang kemampuan berpikir kritis dan mengembangkan potensi siswa. Metode *role playing* diarahkan pada pemecahan masalah dengan cara berpikir kritis lewat peran yang dimainkan yang menyangkut hubungan antar manusia, terutama yang menyangkut kehidupan peserta didik.

PERUMUSAN MASALAH

Rumusan masalah tersebut dijabarkan menjadi pertanyaan-pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis siswa antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol pada proses awal pembelajaran dan pengukuran awal (*pre-test*)?
2. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis siswa antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol pada proses akhir pembelajaran dan pengukuran akhir (*posttest*)?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil *pretest* dengan *posttest* pada siswa kelas eksperimen yang menggunakan metode *role playing*?
4. Apakah terdapat perbedaan hasil *pretest* dengan *posttest* pada siswa kelas kontrol tanpa perlakuan?
5. Apakah terdapat perbedaan hasil kemampuan berpikir kritis antara siswa yang menggunakan metode *role playing* dengan yang tanpa perlakuan?

TUJUAN PENELITIAN

1. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis antara siswa kelas eksperimen dengan kelas kontrol pada proses awal pembelajaran dan pengukuran awal (*pretest*).
2. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis antara siswa kelas eksperimen dengan kelas kontrol pada proses akhir pembelajaran pengukuran akhir (*posttest*).
3. Untuk mengkaji apakah terdapat perbedaan antara hasil *pretest* dengan *posttest* pada siswa kelas eksperimen yang menggunakan metode *role playing*.
4. Untuk mengkaji apakah terdapat perbedaan antara hasil *pretest* dengan *posttest* pada siswa kelas kontrol tanpa perlakuan.
5. Untuk menganalisis apakah terdapat perbedaan hasil kemampuan berpikir kritis antara siswa yang menggunakan metode *role playing* dengan yang tanpa perlakuan.

HIPOTESIS PENELITIAN

- Ho : Tidak terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis kelas kontrol tanpa perlakuan dan kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan metode *role playing*
- Ha : Terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis kelas kontrol tanpa perlakuan dan kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan metode *role playing*

TINJAUAN PUSTAKA

1. Metode *Role Playing*

Metode *role playing* merupakan salah satu metode yang banyak digunakan dalam pembelajaran IPS. Strategi ini adalah strategi yang meminta siapa saja yang terlibat dalam strategi tersebut untuk menganggap dirinya sebagai orang lain tujuannya adalah untuk mempelajari bagaimana orang lain bertindak dan merasakan. Atau bermain suatu permainan yang memberi kesempatan bagi siswa yang terlibat untuk menjadi orang lain dan bukan dirinya sendiri, dan di dalam proses yang baik akan memperoleh gagasan tentang orang lain.

Menurut Richard (2007:5) "bermain peran atau *role playing* adalah strategi belajar yang efektif di mana siswa bertindak bagian dari karakter lain, sehingga mendapatkan suatu penghargaan dari orang lain

yang melihat nilai pemahaman juga tentang kerumitan menyelesaikan persoalan dan masalah di dunia”. Dalam konteks sosial studi, strategi ini dapat digunakan untuk belajar tentang isu-isu dan keputusan di masa lalu atau tentang isu-isu aktual di masyarakat setempat.

Langkah-langkah dalam menggunakan metode bermain peran atau *role playing* yang perlu diperhatikan adalah sebagai berikut:

a. Persiapan

- 1) Persiapan untuk bermain peran
 - (a) Memilih permasalahan yang mengandung pandangan-pandangan yang berbeda dan kemungkinan pemecahannya.
 - (b) Mengarahkan siswa pada situasi dan masalah yang akan dihadapi.
- 2) Memilih pemain
 - (a) Pilih secara sukarela, jangan dipaksa
 - (b) Sebisa mungkin pilih pemain yang dapat mengenali peran yang akan dibawakannya.
 - (c) Hindari pemain yang ditunjuk sendiri oleh siswa.
 - (d) Pilih beberapa pemain agar seorang tidak memainkan dua peran sekaligus.
 - (e) Setiap kelompok pemain paling banyak lima orang.
 - (f) Hindari siswa membawakan peran yang dekat dengan kehidupan sebenarnya.
- 3) Mempersiapkan penonton
 - (a) Harus yakin bahwa pemirsa mengetahui keadaan dan tujuan bermain peran.
 - (b) Arahkan mereka bagaimana seharusnya berperilaku.
- 4) Persiapan para pemain
 - (a) Biarkan siswa mempersiapkannya dengan sedikit mungkin campur tangan guru.
 - (b) Sebelum bermain setiap pemain harus memahami betul apa yang dilakukannya.
 - (c) Pemain harus lancar dan sebaiknya ada kata pembukaan, tetapi hindari melatih kembali saat sudah siap bermain.
 - (d) Siapkan tempat dengan baik.
 - (e) Kadang-kadang “kelompok kecil bermain peran” merupakan cara yang baik untuk bermain peran.

b. Pelaksanaan

- 1) Upayakan agar singkat, bagi pemula lima menit sudah cukup, dan bermain sampai habis, jangan di interupsi.
- 2) Biarkan agar spontanitas menjadi kunci.
- 3) Jangan menilai aktingnya, bahasanya dan lain-lain.
- 4) Biarkan siswa bermain bebas dari angka dan tingkatan.
- 5) Jika terjadi kemacetan hal yang dapat dilakukan misalnya:
 - (a) Dibimbing dengan pertanyaan.
 - (b) Mencari orang lain untuk peran itu.
 - (c) Menghentikan dan melangkah ke tindak lanjut.
- 6) Jika pemain tersesat lakukan:
 - (a) Rumuskan kembali keadaan dan masalah.
 - (b) Simpulkan apa yang sudah dilakukan.
 - (c) Hentikan dan arahkan kembali.
 - (d) Mulai kembali setelah ada penjelasan singkat
- 7) Jika siswa mengganggu:
 - (a) Tugasi dengan peran khusus.
 - (b) Jangan pedulikan dia.
- 8) Jangan bolehan pemirsa mengganggu, jika tidak suka dengan cara temannya memerankan beri ia kesempatan untuk memerankannya.

c. Tindak lanjut

- 1) Diskusi
 - (a) Diskusi tindak lanjut yang tepat memberi pengaruh yang besar terhadap sikap dan pengetahuan siswa.
 - (b) Diskusi juga dapat menganalisis, menafsirkan, memberi jalan keluar atau merekreasi.
 - (c) Didalam diskusi sebaiknya dinilai apa yang telah dipelajari.
- 2) Melakukan bermain peran kembali, kadang-kadang memainkan kembali dapat memberi pemahaman yang lebih baik (Leonard H. Clark, 1973 dalam Wahab, 2008:111-114)

2. Berpikir Kritis

Fisher (2009: 4) mengatakan bahwa, “Berpikir kritis adalah pemikiran yang masuk akal dan reflektif yang berfokus untuk memutuskan apa yang mesti dipercaya atau dilakukan”. Berpikir kritis adalah mode berpikir-mengenai hal, substansi atau masalah apa saja di mana si pemikir meningkatkan kualitas pemikirannya dengan menangani secara terampil struktur-struktur yang melekat dalam pemikiran dan menerapkan standar-standar intelektual padanya” Paul (Fisher, 2009: 4). Jadi Berpikir kritis menuntut upaya keras untuk memeriksa setiap keyakinan atau pengetahuan asumsi berdasarkan bukti pendukungnya dan kesimpulan-kesimpulan lanjut yang diakibatkannya.

Berikut adalah langkah- langkah sebagai upaya untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis:

- a. Mengenali masalah.
Pengenal masalah merupakan langkah pertama untuk menunjukkan berpikir kritis. Jangan pernah menanggapi sesuatu apabila anda tidak mengenal apa masalah utamanya. Seorang yang berpikir kritis harus mengidentifikasi persoalan lebih dulu sebelum menarik kesimpulannya.
- b. Menemukan cara- cara yang dipakai untuk menangani masalah.
Setelah berhasil mengidentifikasi masalah, langkah selanjutnya adalah mencari cara memecahkan masalah tersebut. Pengetahuan yang lebih luas dan usaha kreatif untuk mencarinya adalah sesuatu yang penting untuk mendukung berpikir kritis
- c. Mengumpulkan dan menyusun informasi yang diperlukan untuk penyelesaian masalah.
Informasi yang cukup dapat membuat kita mampu menilai sesuatu secara tepat dan akurat
- d. Mengenal asumsi- asumsi dan nilai – nilai yang tidak dinyatakan.
Artinya, seorang berpikir kritis perlu mengetahui maksud atau gagasan- gagasan dibalik sesuatu yang tidak dinyatakan oleh oranglain. Disini dibutuhkan analisi yang tajam.
- e. Menggunakan bahasa yang tepat, jelas dan khas dalam membicarakan suatu persoalan
- f. Mengevaluasi data dan menilai fakta serta pernyataan- pernyataan
- g. Mencermati adanya hubungan logis antara masalah- masalah dengan jawaban yang diberikan
- h. Menarik kesimpulan- kesimpulan atau pendapat tentang isu atau persoalan yang sedang dibicarakan.

Hal-hal yang penting yang sangat ditekankan dalam berpikir kritis dan berhubungan dengan pemikiran Edward Glaser maupun Richard W. Paul dalam Sihotang dkk (2010: 8) bahwa “Berpikir kritis menuntut dipenuhinya beberapa kemampuan dasar antaralain”:

- a. Kemampuan untuk menentukan dan mengambil posisi yang tepat dalam mendiskusikan atau menyol sebuah isu. Artinya kita harus menentukan posisi yang tepat terhadap sebuah persoalan yang dihadapi. Jangan membiarkan diri bimbang dalam menentukan posisi
- b. Pemikiran yang kita berikan harus relevan dengan topik yang sedang dibicarakan
- c. Argumen yang kita sampaikan harus rasional
- d. Dengan alasan- alasan yang jelas, kita harus memutuskan untuk menerima atau menolak sebuah keputusan atau klaim yang dibuat oleh oranglain
- e. Keputusan tersebut harus datang dari diri sendiri, bukan dipengaruhi oleh faktor luar

II. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode penelitian Eksperimen (*exsperiment research*) yaitu penelitian yang dilakukan dengan mengadakan manipulasi terhadap objek penelitian serta adanya control. Subjek penelitian yaitu kelas X SMA Panca Setya Sintang. Teknik pengumpulaln data dengan Tes, Kuesioner dan Pedoman Observasi. Kemudian data diolah dan dianalisis dengan menggunakan Uji Normalitas, Uji Homogenitas dan Uji Wilxocon.

III. HASIL PENELITIAN.

1. Kemampuan berpikir kritis siswa pada pengukuran awal (*pre-test*) kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak terdapat perbedaan yang signifikan atau hampir sama, nilai rata-rata *pre-test* kelas eksperimen dan kontrol 53,76 dan 53,24. Hasil test statistik diperoleh bahwa nilai $Asymp= 0,548$ lebih besar dari $\alpha = 0,05$, maka $H_0: \mu_1 = \mu_2$ diterima. Ini dikarenakan pembelajaran yang diterima oleh kedua kelas masih menggunakan pembelajaran konvensional seperti ceramah, tanya jawab dan penugasan.

2. Kemampuan berpikir kritis siswa pada pengukuran akhir (*post-test*) kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat perbedaan, nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen 73,57 dan kelas kontrol 60,57. Hasil test statistik diperoleh bahwa nilai *Asymp* = 0,000 lebih kecil dari $\alpha = 0,05$, maka $H_0: \mu_1 = \mu_2$ ditolak. Perbedaan ini dikarenakan pada kelas eksperimen sudah diberikan perlakuan yaitu dengan metode *role playing* sedangkan untuk kelas kontrol diberikan pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional yaitu metode ceramah, tanya jawab dan penugasan.
3. Kemampuan berpikir kritis siswa kelas eksperimen menunjukkan hasil *pre-test* dan *post-test* yang berbeda. Nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* sebesar 53,76 dan 73,57. Nilai untuk Uji Wilcoxon atau nilai *Asymp* = 0,000 sehingga merupakan bukti kuat menolak $H_0: \mu_1 = \mu_2$. Hal ini dikarenakan pada pengukuran awal atau *pre-test* kelas eksperimen belum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan dengan metode *role playing* terjadi peningkatan hasil belajar siswa kelas eksperimen. Artinya dengan diterapkannya metode *role playing* menunjukkan sangat efektifnya metode ini. Hal ini terlihat pada perbandingan nilai berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Dengan demikian metode *role playing* sangat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa.
4. Kemampuan berpikir kritis siswa kelas kontrol menunjukkan hasil *pre-test* dan *post test* yang tidak jauh berbeda. Nilai rata-rata *pre-test* sebesar 53,24 dan nilai *post-test* sebesar 60,57. Nilai untuk Uji Wilcoxon nilai *Asymp* = 0,000 sehingga merupakan bukti kuat $H_0: \mu_1 = \mu_2$ ditolak. Jadi dapat disimpulkan skor rata-rata *pre-test* dan *post-test* kelompok kontrol terdapat perbedaan yang antara hasil *pre-test* dengan *post-test* pada kelompok kontrol dengan tanpa perlakuan. Artinya pembelajaran dengan metode konvensional mampu membantu merangsang siswa untuk berpikir kritis sehingga hasil belajar siswa kelas kontrol mengalami kenaikan menuju kerarah yang lebih baik tetapi kenaikannya tidak terlalu besar dibandingkan dengan hasil belajar pada kelas eksperimen.
5. Peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa antara kelas eksperimen dan kontrol dilihat dari nilai gain menunjukkan perbedaan nilai rata-rata sebesar 0,2978 dan 0,1051. Hasil statistik dengan Uji Wilcoxon *Asymp Sig (2-tailed)* dengan hipotesis $H_0: \mu_1 = \mu_2$ terhadap $H_1: \mu_1 \neq \mu_2$ yang memberikan nilai uji Wilcoxon = 0,000 lebih kecil dari 0,05 maka $H_0: \mu_1 = \mu_2$ ditolak. Dapat disimpulkan bahwa skor rata-rata gain kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berbeda atau dengan kata lain terjadi peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa yang menggunakan metode *role playing* dibandingkan dengan yang menggunakan metode konvensional. Artinya bahwa pada kelas eksperimen setelah mendapatkan perlakuan metode *role playing* terbukti efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dibandingkan dengan siswa kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan. Pembelajaran pada kelas kontrol menggunakan metode konvensional sehingga kurang mampu memacu kemampuan berpikir kritis siswa akibatnya peningkatan hasil belajar yang diharapkan tidak mengalami kenaikan yang baik.

IV. KESIMPULAN

1. Sebelum diberi pemberian perlakuan, ternyata siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak memiliki perbedaan dalam kemampuan berpikir kritis. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata *pre-test* siswa sebesar 53,76 untuk kelas eksperimen dan 53,24 untuk kelas kontrol serta nilai *Asymp sig* sebesar 0,548 ini berarti tidak ada perbedaan pada kemampuan awal (*pre-test*).
2. Setelah diberikan perlakuan penelitian ternyata antara siswa kelas eksperimen dengan kelas kontrol siswa memiliki perbedaan dalam kemampuan berpikir kritis pada pengukuran akhir. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata *post-test* siswa sebesar 73,57 untuk kelas eksperimen dan 60,57 untuk kelas kontrol serta nilai *Asymp sig* sebesar 0,000 ini berarti terdapat perbedaan pada kemampuan awal (*post-test*).
3. Setelah dilakukan pembelajaran dengan perlakuan metode *role playing* ternyata siswa kelas eksperimen, memiliki perbedaan dalam kemampuan berpikir kritis pada pengukuran awal dan pengukuran akhir. Hal ini terlihat jelas dari nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* siswa kelas eksperimen sebesar 53,76 dan 73,57 serta nilai *Asymp sig* sebesar 0,000. Ini artinya terdapat perbedaan pada kemampuan awal (*pre-test*) dan kemampuan akhir (*post-test*) siswa dengan menggunakan metode *role playing*.
4. Setelah dilakukan pembelajaran pada kelas kontrol dengan metode konvensional hasilnya menunjukkan terdapat perbedaan pada pengukuran awal (*pre-test*) dan pengukuran akhir (*post-test*) dalam kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini terlihat jelas dari nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* siswa kelas kontrol sebesar 53,24 dan 60,57 serta nilai *Asymp sig* sebesar 0,000. Ini artinya

terdapat perbedaan pada kemampuan awal (*pre-test*) dan kemampuan akhir (*post-test*) siswa dengan menggunakan metode konvensional.

5. Penggunaan metode *role playing* memberikan hasil yang berbeda dari metode konvensional terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini dilihat dari nilai Asymp sig sebesar 0.000 artinya terjadi peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa pada kelas eksperimen yang diajarkan dengan metode *role playing* dengan siswa kelas kontrol yang diajarkan dengan metode konvensional.

SARAN

1. Dalam metode *role playing* siswa harus dilibatkan sebagai partisipan dan pengamat dalam situasi masalah nyata dan keinginan untuk mengatasinya.
2. Metode *role playing* juga dapat diterapkan sebagai metode pembelajaran untuk perdalam materi dan remedial.
3. Sebelum menerapkan metode *role playing* hendaknya guru perlu menyiapkan materi dengan baik, media, waktu dan jumlah siswa.

PUSTAKA RUJUKAN

- Akdon. (2008). *Aplikasi Statistika Dan Metode Penelitian Untuk Administrasi Dan Manajemen*. Bandung: Dewa Ruchi
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Blatner, Adam. (1995). *Role Playing In Education*. [Online]. Tersedia: <http://www.blatner.com/adam/pdntbk/rplayedu.htm>. Jurnal Internasional [10 Mei 2014].
- Filsaime. K. Dennis. (2008). *Menguak Rahasia Berpikir Kritis Dan Kreatif*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Fisher, Alec. (2009). *Berpikir Kritis Sebuah Pengantar*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Hasan, S.H. (1996). *Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*. Jurusan Pendidikan Sejarah, FKIS, IKIP Bandung.
- Joyce. B and Weil. M. (2009). *Model Of Teaching*. Englewood Cliffs. Prentice Hall. Inc.
- Krutetskii, V.A. (1976). *The Psychology of Mathematical Abilities in School Children*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Masidjo, Igs. (1995). *Penilaian Pencapaian Hasil Belajar Siswa Di Sekolah*. Yogyakarta: Kanisius
- Munandar, U. (1990). *Mengembangkan Bakat dan Kualitas Anak Sekolah*. Jakarta: Gramedia.
- Mulyani Sumantri & Johar Permana (2001), *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: CV. Maulana.
- Nasution, S. (1982). *Metode Research*. Bandung: Jammars.
- Nelli. (2004). *Reflections on Creative Drama, Process Drama in Education, Theatre-in-Education, and Drama Therapy*. (Online). [Tersedia] <http://interactiveimprov.com/createdrama.html>, Jurnal internasional. [28 Mei 2010].
- Putrayasa, I.B. (2003). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Inkuiri*. (Online). Tersedia: http://www.ialf.edu/kipbipa/papers/IB_Putrayasa.doc. Makalah [30 Agustus 2009].
- Pedoman Penulisan Karya Ilmiah. (2008). Universitas Pendidikan Indonesia (UPI).

- Richard. (2007). *Role-Playing In Social Studies*. [Online]. Tersedia: <http://www.mud.co.uk/richard/ifan195.html>. Jurnal Internasional [23 Mei 2009].
- Ruseffendi. (2005). *Dasar-Dasar Penelitian Pendidikan Dan Bidang Non Eksakta Lainnya*. Bandung: Tarsito.
- Sudjana, N & Rivai, A. (2005). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sudjana, N. (1992). *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- _____. (2004). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sutikno, Sorby. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Prospect
- Wahab, Abdul Azis. (2008). *Metode dan Model-model Mengajar*. Bandung: Alfabeta
- Wijaya, C dan Rusyan T. (1992). *Kemampuan Dasar Guru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Winataputra. S. Udin dan Tita Rosita. (1994). *Belajar Dan Pembelajaran*. Depdikbud. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Zifana, Mahardhika (2014). *Model Pembelajaran Role Playing Dalam Pembelajaran*. [Online]. Tersedia: <http://mahardhikazifana.com/family-education-pendidikan-keluarga/model-role-playing-dalam-aktivitas-pembelajaran.html#more-466>). Makalah [4 Juni 2009].

LOLOS DENGAN REVISI

Revisi:

1. Abstrak dalam Bahasa Inggris juga dcantumkan